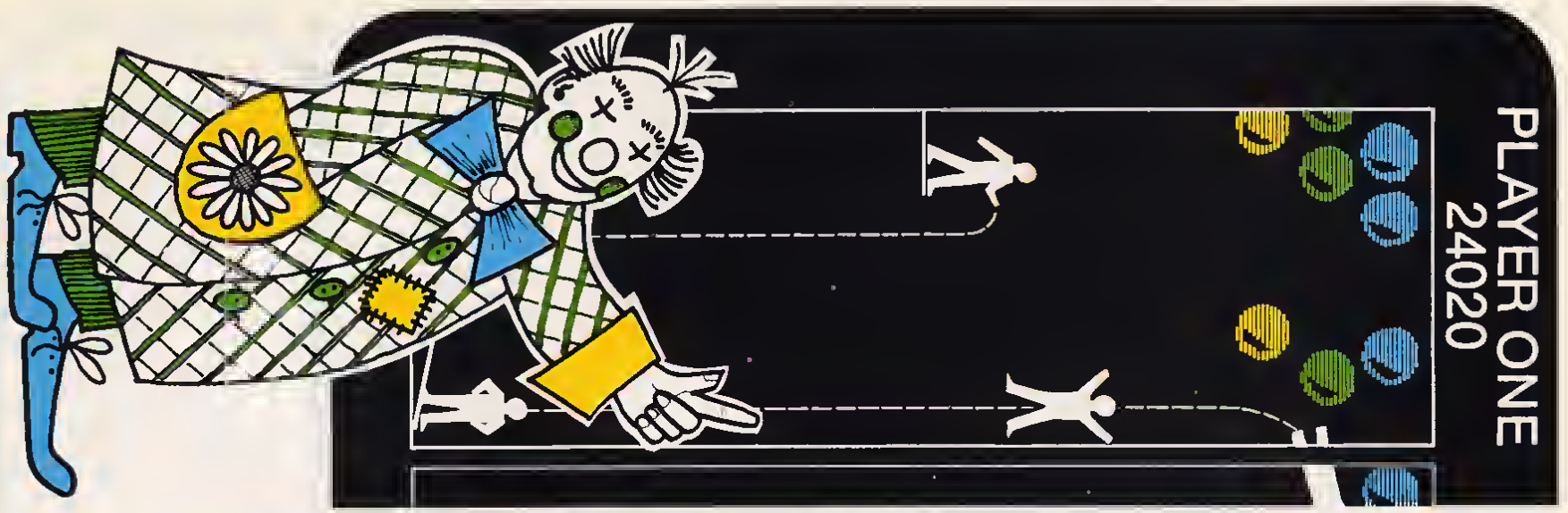
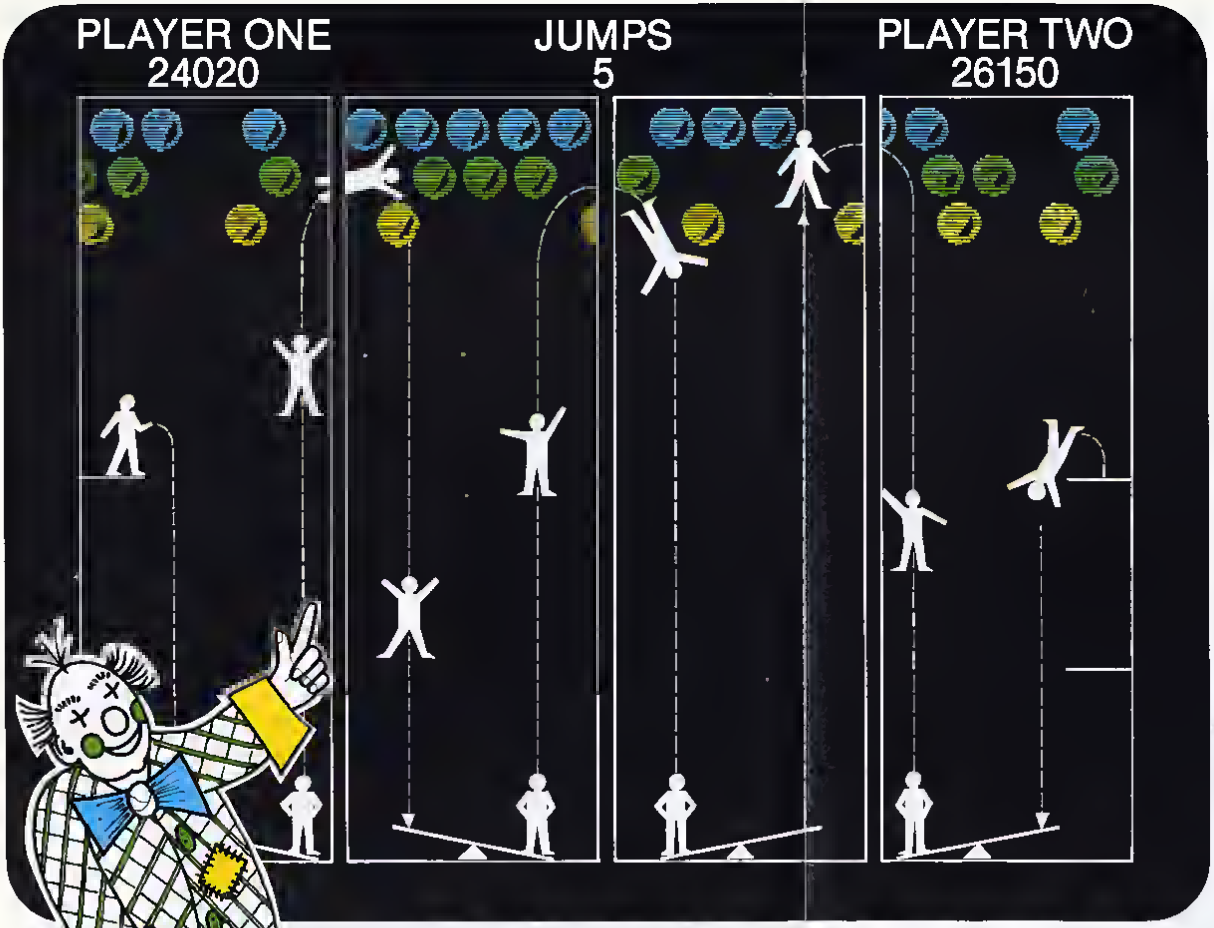


Der TV-Spielspaß aus der Welt von CIRCUS und Varieté

CIRCUS

Für ein oder zwei Spieler



Dieses neue Spiel lebt vom Gag, optisch und akustisch. Seine Originalität liegt in der Aufgabe, mit einem „Schleuderbrett" zwei Spielfiguren wechselseitig so geschickt springen zu lassen, daß sie die in drei Reihen am oberen Bildschirmrand vorbeiziehenden Luftballons treffen. Sichtbarer und hörbarer Erfolg: Die Ballons platzen mit lautem Knall — der Spieler sammelt Punkte. Besondere Leistungen, z. B. das Abräumen einer Reihe, werden durch einen Punktebonus und einen flotten Tusch auch besonders honoriert.

Das turbulente Geschehen auf dem Bildschirm wird noch gesteigert durch das originelle Bild. Die beiden kleinen Spielfiguren bewegen sich naturgetreu, sie laufen in Startposition, springen schwungvoll ab, rudern im Flug mit Armen und Beinen, um die Balance zu halten, purzeln gelegentlich auch mal kopfüber oder landen unsanft auf dem Boden, wenn der Spieler nicht rechtzeitig mit dem Sprungbrett zur Stelle ist.

CIRCUS vereint in sich eine Fülle neuer, überraschender Effekte, die gelegentlich an Spielelemente des Flipper oder „Break out" erinnern. Dazu noch die akustische Wirkung! Je nach Spielverlauf tönt's mal fröhlich anspornend, mal mit traurigem Unterton. Die Übereinstimmung von Bild und Ton ist bei CIRCUS ideal, ein entscheidender Grund für die Anziehungskraft dieses Spiels voller Witz und Spaß.

CIRCUS

Spielwertung

Der Spielerfolg wird mit Punkten und mit Spielverlängerung belohnt

10 Punkte für jeden gelungenen Sprung,
20 Punkte je Ballon der unteren,
50 Punkte je Ballon der mittleren,
100 Punkte je Ballon der oberen Reihe.

Zusätzlicher Bonus für das Abräumen einer Reihe:

200 Punkte für die untere,
500 Punkte für die mittlere,
1000 Punkte + 1 Freisprung für die obere Reihe.

Die abgeräumten Reihen füllen sich während des laufenden Spiels immer wieder auf.

Kein Punkteabzug bei Fehlsprüngen; der Spielspaß wird also nicht gebremst!

Im Gegenteil: Das Erfolgsgefühl wächst, der Reiz bleibt erhalten, denn das Ergebnis ist nach oben unbegrenzt. Der Spieler kann sich und andere immer noch übertreffen.

Trotzdem wachsen die Bäume nicht in den Himmel:
Auch der geschickteste Spieler kann nicht ganz ausschließen, daß seine Spielfigur gelegentlich in einen toten Winkel springt.

Der aktuelle Punktestand ist ständig ablesbar; der Tageshöchststand bleibt gespeichert und wird laufend — ebenso wie die Bonusanzeige — eingeblendet.

Die Spieldauer (= Anzahl der Startsprünge)
ist variabel, sie kann vom Aufsteller bestimmt werden.
3, 5, 7 und 9 Startsprünge sind möglich.
Von Haus aus sind die Geräte auf 5 Sprünge eingestellt.

Gerätemaße ca		**Münzeinwurf**	
Höhe	162,5 cm	1 Spieler	DM 1,—
Breite	64,5 cm	2 Spieler	je DM 1,—
Tiefe	74,0 cm		

CIRCUS

**das Spiel mit dem besonderen Witz,
das Spiel, bei dem
der Kassenerfolg programmiert ist!**

Alleinimport für die Bundesrepublik:

adp-automaten GM BH
Paul Gauselmann
Fabrikation münzbetätigter Geräte
Postfach 1240 · 4992 Espelkamp
Tel. (0 57 72) 40 44 · Telex 09-72 300

env
Spielgefährte der Freizeitgeneration
Berner Str. 77 · 6000 Frankf./M.-Nd.-Eschbach
Telefon (06 11) 5 07 20 64

Vertrieb über den Automaten-Fachgroßhandel